

Praxisbeispiel



3D Vamps – Berufsorientierung mit Virtual Reality

Projekttitle: 3D Vamps

Förderrichtlinie: Soziale Innovation – Arbeitswelt im Wandel

Kurzzusammenfassung des Projekts:

Das Projekt „3D Vamps“ ist eine Virtual-Reality-Anwendung zur Berufsorientierung, mit der Schüler*innen aller Schularten in Niedersachsen ihre Interessen und Kompetenzen interaktiv und spielerisch entdecken können. Ziel ist es, den Übergang von der Schule in den Beruf durch ein niedrighschwelliges, wissenschaftlich fundiertes Angebot modern und zielgruppengerecht zu gestalten.

Die Anwendung führt in drei Schritten von der Interessenermittlung über die Kompetenzmessung bis hin zu Tipps rund um das Thema Bewerbung sowie einem individuellen Kompetenzprofil, das für die weitere Orientierung und Bewerbungen genutzt werden kann.

Ausgangslage:

Die Berufsorientierung in Niedersachsen steht trotz vielfältiger Angebote weiterhin vor erheblichen Herausforderungen. So sank die Zahl der im Handwerk abgeschlossenen **Lehrverträge von 19.000 (Stand 2011) auf 15.500 (Stand 2021)**, während gleichzeitig über **50.000 neue Stellen** entstanden sind. Gleichzeitig nutzen nur **30,4 % der Jugendlichen** die klassische **Berufsberatung der Agentur für Arbeit**, und laut **DGB-Report 2022** sind **44,9 % der Schüler*innen** mit den bestehenden Angeboten unzufrieden.

Zudem haben **70,5 % der Jugendlichen** ihren späteren Ausbildungsbetrieb **nicht während der Schulzeit kennengelernt**, was auf eine fehlende **Praxisnähe** der Berufsorientierung hinweist. Bestehende Angebote verbinden selten **Kompetenzmessung, praktische Erprobung** und **regionalen Betriebsbezug** miteinander und berücksichtigen **sprachliche, soziale und geschlechtsspezifische Unterschiede** nur unzureichend.

Darüber hinaus zeigt sich eine starke Konzentration auf wenige Berufsbilder: **55 % aller Ausbildungsverträge** entfallen auf lediglich **20 Berufe**, was auf einen **eingeschränkten Blick auf die Berufswelt** hinweist. Insgesamt wird deutlich, dass es neue, **zielgruppengerechte und innovative Ansätze** braucht, um Jugendliche besser zu erreichen und ihnen eine fundierte berufliche Orientierung zu ermöglichen.

Aktivitäten/Vorgehen:

3D Vamps wird von der **Studio B12 GmbH** (VR-Entwicklung, Design, Technologie) und der **IKOBE gGmbH** (psychologische Diagnostik, Testentwicklung, Kompetenzmessung) gemeinsam entwickelt und basiert auf einem mehrstufigen Ansatz. Das Projekt nutzt eine Kombination aus **Virtual Reality (VR)**, **Gamification** und **psychologischer Diagnostik**, um Berufsorientierung neu zu gestalten.

In der ersten Ebene durchlaufen die Schüler*innen einen **bildgestützten Interessentest** auf Grundlage des **wissenschaftlich etablierten RIASEC-Modells**, bei dem persönliche

Interessen miteinander verglichen und zu einem **individuellen Interessenprofil** zusammengeführt werden.

In der zweiten Ebene bewegen sich die Jugendlichen in **virtuellen, auf den Interessenfeldern basierenden Berufswelten**, die berufliche Anforderungsbereiche abstrahiert abbilden. Die Umgebungen sind bewusst **nicht berufsspezifisch gestaltet**, um eine **objektive und vergleichbare Erfassung von Kompetenzen** zu ermöglichen. In diesen Szenarien bearbeiten die Teilnehmenden **interaktive Aufgaben**, die nach den Prinzipien der **Eignungsdiagnostik** konzipiert sind und Kompetenzen wie **räumliches Denken, Konzentration, Problemlösefähigkeit** oder **Kommunikation** implizit messen.

In der dritten Ebene erhalten die Teilnehmenden über eine begleitende Webplattform ein **individuelles, exportierbares Kompetenzprofil** sowie **datenbasierte Berufsvorschläge** auf Grundlage der erzielten Ergebnisse. Die Anwendung unterstützt die **eigenständige Berufsentscheidung** und verweist ergänzend auf bestehende Angebote der Berufsberatung.

Die Entwicklung erfolgt auf Basis von **kognitiven Pretests, Reliabilitätsprüfungen und Validierungen mit der Zielgruppe** und wird kontinuierlich **wissenschaftlich begleitet und evaluiert**. Das Angebot ist bewusst **sprachsensibel, niedrigschwellig und barrierearm** gestaltet, mit einem besonderen Fokus auf **Chancengleichheit**.

Wichtige Erkenntnisse:

Im Vergleich zu herkömmlichen Methoden der Berufsorientierung zeigt sich, dass 3D Vamps eine **deutlich zeitsparendere und effizientere Lösung** darstellt. Insbesondere im Bereich der **Interessenermittlung** können **aussagekräftige Ergebnisse in deutlich kürzerer Zeit** erzielt werden.

Die Verbindung von **spielerischer Anwendung** und **wissenschaftlicher Kompetenzmessung** erweist sich dabei als tragfähig: Die Ergebnisse zeigen, dass sich **psychologische Testverfahren zuverlässig in Virtual Reality übertragen lassen** und durch die **realitätsnahe Umsetzung sogar positiv beeinflusst werden**. Die Jugendlichen sind **motiviert**, arbeiten **konzentriert** und gleichzeitig lassen sich **belastbare Ergebnisse** erheben. Die Verbindung von **VR-Technologie** mit **Testgütekriterien** wie **Objektivität, Reliabilität** und **Validität** stellt sicher, dass 3D Vamps nicht nur attraktiv, sondern auch **wissenschaftlich fundiert und übertragbar** ist.

Zudem erreicht die Anwendung gezielt junge Menschen, die von klassischen Formaten **weniger profitieren**. In der **realitätsnahen VR-Umgebung** zeigen sie eine höhere **Aufmerksamkeit**, lassen sich **weniger ablenken** und können Aufgaben im eigenen **Tempo** sowie in individueller **Reihenfolge** bearbeiten. Die **selbsterklärende und spielerisch anleitende Gestaltung** senkt Hemmschwellen und ermöglicht ein **eigenständiges Erkunden** – auch ohne intensive Begleitung durch Lehrkräfte oder externe Beratung.

Insgesamt wird deutlich, dass 3D Vamps das Potenzial hat, langfristig als **skalierbares Instrument** in der Berufsorientierung eingesetzt zu werden.

Fakten zum Projekt:

Wer fördert das Projekt?	Land Niedersachsen und Europäischer Sozialfonds (ESF)
Ggf. Regionales Fachkräftebündnis/ regionaler Fokus:	Niedersachsen (Erprobung und Umsetzung an Schulen, u. a. in der Region Braunschweig)
Zielgruppe:	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler*innen aller Schularten - Jugendliche im Übergang von der Schule zum Beruf - Schulen, Bildungseinrichtungen, Arbeitsmarktakteure
Branchenfokus:	Berufsorientierung, Bildung, Fachkräfteentwicklung, Digitalisierung / Virtual Reality
Projekträger/in: Ggf. Kooperationspartner/innen, beteiligte Akteure/innen:	Studio B12 GmbH IKOBE gGmbH
Projektlaufzeit: Ggf. verstetigt seit:	01.2024 bis 12.2026
Ansprechpartner/in im Projekt:	Peter Werner (Geschäftsführung)
Mehr Informationen unter:	www.3dvambs.de



Kofinanziert von der Europäischen Union



Niedersachsen



Stand: 17.04.2026

Für die Inhalte dieses Dokuments ist die Projekträgerin / der Projekträger verantwortlich.